

---

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Canva* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto

Yuni Prihartini<sup>1</sup>, Sriyanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto

---

### ARTICLE INFO

---

*Article history:*

DOI:

[10.30595/pssh.v10i.693](https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.693)

Submitted:

30 April, 2023

Accepted:

20 Mei, 2023

Published:

24 Juli, 2023

---

*Keywords:*

IPS Learning; Canva Strategy; Independent Curriculum

### ABSTRACT

---

The background of this research was to determine the influence of the use of learning support media in the form of Canva-based media on creativity and student learning outcomes in social studies subjects. Research objectives: 1) analysis of the effect of using Canva media in learning on the learning creativity of 8th grade students in Social Sciences subjects. 2) analysis of the effect of using Canva media in learning on student learning outcomes in class 8 social studies subjects. 3) analysis of the influence of the use of Canva media in learning on creativity and learning outcomes of class 8 social studies students. This is a quantitative experiment with a population of SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto students and a sample of 40 grade 8 students. The research utilized the True Experimental Design. Data collection through several instruments namely questionnaires, tests, and observations. By utilizing the SPSS version 21 application, the Man Whitney test, normality test, and Wilcoxon test were also carried out. The results of the study show that the students' scores before and after using Canva media as a social science learning medium are different. Judging from the significant value of learning creativity  $t_{count} -3.285 > t_{table} 2.000$  or  $t_{count} 3.285 > t_{table} 2.000$  at a significant level of 5%. If  $t_{count}$  is greater than  $t_{table}$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning that Canva media has an influence on increasing student learning creativity. Another positive impact can also be seen from the increased student learning outcomes as evidenced by the significant value of  $t_{count} -5.246 > t_{table} -2.000$  or  $t_{count} 5.246 > t_{table} 2.000$  at a significant level of 5%, it can be concluded that if  $t_{count}$  is greater than  $t_{table}$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that Canva media has an influence on increasing student learning outcomes. The use of Canva-based learning media affects learning outcomes, as the results of the Man Whitney test show the Asymp value. So it was concluded that the use of Canva learning media had an effect on increasing the creativity and learning outcomes of Class 8 students in Social Sciences at SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto.

*This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).*



---

*Corresponding Author:*

**Yuni Prihartini**

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuhwaluh, Kec. Kembaran, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53182

Email: [yunipri79@gmail.com](mailto:yunipri79@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Berdasarkan UU Tahun 2003 No. 20 ditegaskan bahwa tujuan dan fungsi Pendidikan Nasional yaitu untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki, membentuk sikap serta mewujudkan peradaban bangsa menjadi lebih bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa, selain itu pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap peserta didik dan membimbing mereka menjadi individu yang memiliki keimanan dan ketakwaan pada Tuhan yang maha esa, berilmu, sehat, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, cakap, mampu menjadi warga yang bertanggungjawab dan demokratis. Komponen yang menjadi tujuan pendidikan diantaranya adalah berilmu dan kreatif, hal tersebut dapat terwujud melalui proses pembelajaran yang bermutu. Proses pembelajaran ialah sistem yang didalamnya terdapat interaksi antara unsur-unsur pembelajaran yang saling terkait dan tergantung untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto peneliti mendapati problem yang terjadi dalam proses pembelajarannya yaitu rendahnya kreatifitas peserta didik terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), terlihat dari hasil tugas sekolah yang dikerjakan dengan tanpa menggunakan referensi sumber belajar lain dan hanya berpedoman pada satu sumber belajar yaitu buku. Faktor yang memungkinkan tumbuhnya sikap siswa tersebut ialah karena mencontoh apa yang dilakukan oleh pendidik ketika menjelaskan materi yang hanya menggunakan buku sebagai sumber bahan ajar sehingga mengakibatkan rendahnya keingin tahaun siswa mengenai materi pembelajaran dan berimbas pada hasil pembelajaran yang rendah dan belum memenuhi KKM sebagaimana ditentukan sekolah.

Meningkatkan kualitas pembelajaran diharapkan mampu mengarahkan siswa menjadi lebih kreatif, maka dari itu peneliti kemudian merancang sebuah media yang bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran yaitu media berbasis canva. Melalui media ini, peneliti mencoba menerapkannya dalam pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan keingintahuan siswa sehingga siswa terarah untuk lebih mengembangkan kreativitasnya ketika belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal. Maka melalui penelitian ini, peneliti mencoba menguraikan rumusan masalah: Apakah penggunaan media canva dapat membawa dampak positif berupa meningkatnya kreatifitas dan hasil belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pelajaran Sosial.

Canva merupakan web dan atau aplikasi penyedia beragam fitur yang dapat digunakan untuk kebutuhan pendidikan yaitu sebagai alat yang bermanfaat guna meningkatkan kreatifitas serta dapat di pakai di berbagai kelas. Menurut (Pelangi G, 2020) dengan menggunakan canva pendidik dapat menciptakan beragam media yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran, mengembangkan keterampilan bekerjasama dan berkreasi, menciptakan pembelajaran berbasis visual sehingga interaksi yang terjalin antar unsur pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah. Namun aplikasi ini tentu masih memiliki kekurangan antara lain: 1) perlu jaringan atau signal yang stabil untuk mengaksesnya, dan jika signal tidak mencukupi maka aplikasi ini akan terhenti dan tidak dapat digunakan untuk mendesain. 2) beberapa fitur seperti stiker, font, template, ilustrasi dan fitur lain tidak gratis artinya jika hendak menggunakan beberapa jenis fitur tersebut perlu melakukan pembayaran terlebih dahulu. Akan tetapi hal ini tidak perlu dipermasalahkan sebab terdapat pula jenis fitur template yang tidak berbayar. Disinilah dibutuhkan kreativitas pengguna dalam mendesain agar dapat menciptakan media yang menarik dan berbeda. 3) Aplikasi atau web canva ini merupakan platform global sehingga penggunanya pun banyak dan besar kemungkinan jika pengguna memakai template yang sama dengan pengguna lainnya, namun hal ini bukan masalah besar dan dapat diatasi dengan recreat atau diubah beberapa bagian seperti warna, gambar yang digunakan atau bagian lain agar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

Kelebihan dari aplikasi atau web canva yaitu: 1) melalui web ini pengguna dapat membuat beragam jenis media seperti sertifikat, template video, infografis, poster, slide presentasi dan media lainnya. 2) web atau aplikasi ini memberikan sejumlah template bebas akses dan tanpa berbayar sehingga pengguna dapat langsung menggunakannya sebagai dasar dari desain media yang akan dibuatnya, sehingga lebih efisien sebab pengguna mungkin hanya melakukan perubahan pada warna, gambar, tulisan, atau ukuran sebagaimana yang diinginkan. 3) web atau aplikasi ini dapat diakses melalui gawai sehingga proses pembuatan desain dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, tidak perlu laptop atau komputer serta web ini mudah diakses berbagai kalangan.

Media pembelajaran berbasis canva, merupakan inovasi baru dalam pembuatan beragam media penunjang pembelajaran. Keuntungan menggunakan canva yaitu tampilannya yang menarik, menyediakan desai yang beragam, kemudahan akses, tersedia animasi dan template gratis dan banyak varian. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 8 sebab ditinjau dari nilai ketuntasan kelas 8 lah yang menempati posisi terendah. Oleh sebab itu peneliti kemudian tergerak untuk melakukan penetian dengan judul: Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap kreatifitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas 8 SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. Definisi kreatifitas menurut kesimpulan peneliti adalah kemampuan untuk menciptakan hal baru, mewujudkan suatu ide yang menjadi solusi dari sebuah permasalahan dan bermanfaat. Melalui penelitian ini tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu 1) meningkatnya kreatifitas siswa dalam belajar IPS; 2) meningkatnya hasil belajar siswa Kelas 8 pada mata pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19) dan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat

Penyebaran Covid-19. Penerapan pembelajaran online adalah bukti dari revolusi industri 4.0, di mana akses ke teknologi berada tidak terbatas, sehingga memungkinkan implementasi online atau pembelajaran jarak jauh.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Berdasarkan pendapat (Sanjaya, 2015) eksperimen adalah jenis penelitian untuk meninjau dampak perilaku atau tindakan tertentu terhadap suatu keadaan. Penelitian memanfaatkan desain True Experimental Design yaitu eksperimen yang dilakukan secara mendalam, semua variabel yang mempengaruhi eksperimen terkontrol oleh peneliti. Dengan demikian kualitas (validitas) penelitian ini menjadi lebih akurat. Populasi yang digunakan yaitu siswa-siswi kelas 8 di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto tahun ajaran 2022/2023 dengan sampel siswa sejumlah 40 yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Penelitian ini memuat 2 variabel yaitu variabel bebas atau independen (X) yang berupa aplikasi canva dan variabel terikat atau dependen (Y) yang berupa kreatifitas dan hasil belajar. Instrumen pengumpulan data melalui observasi, test, dan angket. Data dianalisis dengan memanfaatkan jenis uji man whitney SPSS 21.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil

#### 1. Kreatifitas siswa

Pengukuran kreativitas siswa dilakukan dengan memanfaatkan media angket yang memuat 30 pernyataan menggunakan skala 1-5. Skor 5 untuk skala tertinggi dan skor 1 untuk skala terendah. Sedangkan menurut teori skor tinggi bernilai 150 hasil dari (5x30) dan skor terendah bernilai 30 hasil dari (1x30). Berikut data dari 40 angket yang telah terkumpul.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa (X)**

N o.	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1.	51 – 55	2	5,00
2.	56 – 60	4	10,00
3.	61 – 65	6	15,00
4.	66 – 70	9	22,50
5.	71 – 75	12	30,00
6.	76 – 80	4	10,00
7.	81 – 85	3	7,50
<b>JUMLAH</b>		<b>40</b>	<b>100,00</b>

**Tabel 2. Hasil Deskriptif Variabel Kreativitas Siswa (X)**

Variabel	N	Mean	SD	Max	Min
Kreativitas Siswa	40	61,73	7,45	85	51

Dari data yang ada di atas, kesimpulan yang dapat ditarik yaitu skor kreativitas tertinggi adalah 85 dan skor kreativitas terendah adalah 51 dan standar deviasi bernilai 7,45. Adapun secara teoritik skor tertinggi 150 dan terendah 30.

#### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar ditinjau dari skor hasil pretest dan posttest. Pretest adalah jenis tes yang diujikan sebelum siswa diberikan treatment berupa pembelajaran menggunakan media canva. Posttest adalah jenis tes yang diujikan setelah siswa diberikan treatment yang dalam penelitian ini yaitu berupa penggunaan media canva.

Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan memanfaatkan angket yang memuat 5 pertanyaan, secara teoritis hasil tertinggi bernilai 100 dan terendah bernilai 0. Secara empiris data nilai hasil belajar 40 siswa Kelas 8 SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto dapat dilihat pada tabel 3 & 4 :

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa (Y)**

No	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	40 – 46	3	7,50
2	47 – 53	5	12,50
3	54 – 60	4	10,00
4	61 – 67	11	27,50
5	68 – 74	11	27,50
6	75 – 81	4	10,00
7	82 – 92	2	5,00
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100,00</b>

**Tabel 4. Hasil Deskripsi Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)**

Variabel	N	Mea n	SD	M ax	Min
Hasil Belajar Siswa	40	79,80	12,62	92	40

Dari data yang ada di atas, kesimpulan yang dapat ditarik yaitu nilai tertinggi hasil belajar yaitu 92 dan nilai hasil belajar terendah adalah 40 dan standar deviasi bernilai 12,62. Adapun secara teoritis nilai tertinggi 100 dan terendah 0.

#### b. Pembahasan

#### Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa

##### a. Uji Wilcoxon

Uji wilcoxon merupakan jenis uji alternatif yang digunakan sebagai pengganti dari uji normalitas paired sampel t-test yang disebabkan karena adanya data upnormal atau tidak normal. Definisi Uji normalitas adalah pengujian terhadap suatu data dengan tujuan untuk mencari tahu apakah sekumpulan data normal atau tidak. Peneliti telah menguji data dengan uji normalitas paired sampel t- test dengan SPSS 21 dan mendapatkan kesimpulan bahwa dari data yang diujikan ternyata tidak sesuai dengan asumsi normalitas dan dikatakan sebagai data tidak normal. Setelah uji tersebut, peneliti kemudian melakukan uji wilcoxon atau sampel berpasangan (signed rank test) sebagai langkah menangani ketidaknormalan data yang digunakan. Uji Wilcoxon bersifat non-parametris yang bertujuan untuk mencari tahu beda nilai rata-rata dari sepasang sampel.

		Ranks N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	20 <sup>b</sup>	21,00	1267,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	20		

- Posttest < Pretest
- Posttest > Pretest
- Posttest = Pretest

Interpretasi hasil operasi spss:

- Selisih negatif atau negative ranks hasil belajar antara nilai pretest dan posttest adalah 0, meliputi nilai Sum of Rank, Mean Rank, dan N. Nilai 0 artinya tidak ada pengurangan atau penurunan nilai dari pretest ke posttest.
- Selisih positif atau positive ranks antara hasil pretest dan posttest. Terlihat ada 20 N atau data positif

berarti sebanyak 20 siswa meningkat hasil belajarnya dari pretes ke posttest. Rata-rata atau Mean rank terhitung sebesar 21,00, dan jumlah sum of rank positif sebesar 1267,00.

- c. Nilai yang sama antara hasil pretes dan posttest disebut ties. Dari tabel diatas tidak ditemukan ties artinya tidak ada siswa yang memiliki nilai sama pada pretest dan posttest.

#### Test Statistics<sup>a</sup>

Posttest -Pretest

Z	-4,201 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dasar yang dijadikan pedoman pengambilan keputusan hasil uji wilcoxon:

- Apabila nilai Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha di terima.
- Apabila nilai Asymp.Sig (2-tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak.
- Dari data hasil uji SPSS di atas terlihat nilai Asymp Sign (2- tailed) adalah 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan perbandingan nilai yaitu antara 0,000 dan 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan nilai rata-rata Pretest dan Posttest.

#### b. Uji Hipotesis

Sebab ditemukan fakta bahwa hasil distribusi data yang tidak normal, maka peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji man whitney SPSS 21. Pengujian ini dilakukan untuk mencari tahu dampak penggunaan media canva terhadap hasil belajar. Berikut merupakan hasil uji whitney SPSS 21:

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	20	60,21	2342,00
	Kelas Kontrol	20	22,30	1247,00
	Total	40		

Hasil Uji Mann Whitney

#### Test Statistics<sup>a</sup>

Hasil Belajar Siswa

Mann-Whitney U	274,000
Wilcoxon W	1247,000
Z	-3,621
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Dasar yang dijadikan pedoman pengambilan keputusan hasil uji man whitney:

- Apabila nilai Assymp. Signifikasi (2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.
- Apabila nilai Assymp. Signifikasi (2-tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha di tolak.

Dari data hasil uji SPSS di atas terlihat bahwa nilai Asymp Sign (2- tailed) adalah 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan perbandingan nilai yaitu antara 0,000 dan 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil yang berbeda dari siswa yang menggunakan media berbasis canva dengan siswa yang tidak.

Berdasarkan nilai signifikansi: dari tabel coefficients diperoleh nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel strategi pembelajaran (X) berpengaruh terhadap variabel tingkat kepuasan (Y). Berdasarkan nilai t: diketahui nilai t hitung sebesar  $14,159 > t$  tabel  $0,1982$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel strategi pembelajaran (X) berpengaruh terhadap variabel tingkat kepuasan (Y)

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini memperlihatkan bahwa nilai siswa sebelum dan sesudah digunakannya media canva sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbeda. Dilihat dari nilai signifikan dari kreatifitas belajar thitung  $-3,285 > t$  tabel  $2,000$  atau thitung  $3,285 > t$  tabel  $2,000$  pada taraf signifikan 5%. Jika thitung lebih besar daripada t tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya media canva membawa pengaruh pada meningkatnya kreatifitas belajar siswa. Dampak positif lain dapat terlihat juga dari hasil belajar siswa yang meningkat dibuktikan dengan nilai signifikan thitung  $-5,246 > t$  tabel  $-2,000$  atau thitung  $5,246 > t$  tabel  $2,000$  pada taraf signifikan 5%, dapat disimpulkan jika thitung lebih besar dari pada t tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya media canva membawa pengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis canva mempengaruhi hasil belajar, sebagaimana hasil uji man whitney yang menunjukkan nilai Asymp. Maka disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran canva berpengaruh dalam peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa Kelas 8 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto.

#### DAFTAR REFERENSI

- [1] Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 589.
- [3] Basyiruddin Usman, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers
- [4] Creswell, J. W. (2019). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran, terj., Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini Pancasari*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- [5] Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., . . . Gebang, A. A. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV MEDIA SAINS INDONESIA.
- [6] Hamid, M. A., Ramdhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [7] Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: ANTASARI RESS.
- [8] Kusnandar. 2007. *Guru Profesional*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [9] Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, Vol.8 No. 2, 79-96, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354> (diakses pada tanggal 14 November 2021)
- [10] Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- [11] Purnomo, R. A. (2016). *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*. Ponorogo: Wade Group.
- [12] Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: KENCANA.
- [13] Siswanjaya. Penggunaan Canva Pada Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, No. 2 (Juli 2021): 421-442.
- [14] Sriyanto. 2022. *Canva Mind Mapping: Alternative Pembelajaran Inovatif* Abad 21
- [15] Sudjana, N. (2017). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [16] Sudjiono, A. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- [17] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA.
- [18] Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>, (diakses pada tanggal 9 April 2021)
- [19] Tiara Melinda, dkk (2021) Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. DOI: <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>. (JIPD) *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* Vol. 5, No. 2, Bulan Juli Tahun 2021, Hal. 96-101 E-ISSN: 2598-408X, P-ISSN: 2541-0202 <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd>.
- [20] Wikarya, Y., Studi Pendidikan Seni Rupa, P., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Padang, U. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa. In *Annissa* (Vol. 1, Issue 2). [www.canva.com](http://www.canva.com)